1 - Reavalie suas prioridades e metas e desafie suas suposições.

Respostas e justificativas para tomada de decisão pensando da usabilidade

2 – Teste Os projetos

Pessoas reais testando as aplicações e compare as expectativas que o UX tinha como a experiência real do usuário.

Quando um ususário erra é culpa do desiner

3 – Pesquisas:

Métodos a serem utilizado pela equipe, experimente de forma simples trazer resultados e compartilha-los de forma visual, atraente.

4 – Sai da tela do PC.

As ideias virão organicamente, pense na experiência do usuário com o todo, dê a ele uma boa experência

**UX Research Cheat Sheet**  
Estágio Comum no processo de Desenvolvimento de produtos:

Descobrir, Explorar, testar e ouvir

**Descobrir**: Traz à tona o que não sabe o que o usuário pode realmente precisar, analisar se a descoberta vale o esforço, qual será o ganho? Nesse estágio, validaremos ou excluiremos suposições para levar ao time:

Estudo de campo, Diário, entrevistas com o usuário, entrevista com as partes interessadas e coleta de requisitos ou restrições

Reunir os stakeholders para avaliar, prazo, orçamento métricas futuras

**Explorar:** Métodos utilizados na exploração

Análise competitiva, construção de persona, mapeamento de jornada, revisão de design, análise de tarefa

**Tarefa :** Testar o sistema projetado para que funcionem para os usuários finais, teste qualitativos, usabilidade e Benchmark e avaliação de acessibilidade, teste frequente, individual, em grupo, teste todas as possibilidades para que não haja problemas futuros

**Ouvir:** Análise de análises, análise de log de pesquisa, de Bugs de usabilidade e análise de perguntas frequentes

**5 Qualitative Research Methods**